TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compativilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

Esta vez la cosa es muy seria...

Es bonito ser un adolescente. Pero si eres " además " un maestro ninja y una valiente tortuga, te llueven las aventuras. Esta vez Shredder ha pensado algo realmente explosivo: una lucha callejera. ¡ De modo que, queridos amigos, ya podéis empezar a sudar junto a las Teenage Mutant Hero Turtles ™ – Tournament Fighters ! Para tener una verdadera oportunidad de salir bien de ésta, antes tendréis que leer atentamente este manual de instrucciones.

INDICE

INTRODUCCIÓN..... 4
COMIENZO DE JUEGO..... 7
PANTALLA DE OPCIONES..... 8
MODO HISTORIA..... 10
LUCHA ENTRE DOS..... 11
LUCHA CONTRA LA MÁQUINA..... 12
EL TORNEO..... 13
LO QUE VIENE DESPUÉS..... 16
EL CONTROL..... 17
EXPLICACIÓN DE LOS MOVIMIENTOS..... 18
PANTALLA DE ACCIÓN..... 20
PRESENTACIÓN DE LOS LUCHADORES Y TÉCNICAS ESPECIALES..... 21
NOTAS..... 29

¿QUIÉN ES EL ?

Una sofocante tarde de verano en las alcantarillas del subsuelo de Manhattan: Leonardo está allí poniéndose en forma. Maneja su katana de manera muy hábil, con la que ejecuta elegantes movimientos corporales, y tiene tanta energía acumulada que apenas puede parar.

Al final "marca" su golpe maestro. Leo eleva los brazos, las katanas siguen sus instrucciones, las hojas de las espadas se cruzan entre sí como unas tijeras y... CORTAN..... separando la salchicha de la cuerda.

"¡ Eh, tú ! ¡ Piensa un poco en nosotros ! ¡ Si hubieras apuntado peor, se habría perdido la comida !

Leo le guiña el ojo a Michaelangelo, que había lanzado su comida al aire. " Lo siento, Mike, pero me estoy entrenando ". Leo le responde:

" Claro, hombre, pero ¿ acaso sabes lo que cuesta una de estas hoy en día? La pizza es más barata. Y además no debes ensayar con espadas y alimentos. Ya lo hemos hablado antes. "

“ Mike tiene razón, Leo ” señala Rafael, el encargado del entrenamiento. “ Para eso están las tablas de madera, ¿ de acuerdo ? ”

“ Pero hacen que la espada pierda el filo. Además me encanta...”

¡ BUMM !

De repente una explosión en las alcantarillas sacude el lugar. Unos pocos segundos después surge de entre una nube de polvo Donatello, que entra a la sala de entrenamientos.

“¿ Qué, Donny otra vez jugando con la dinamita, eh ?”

“ De eso nada, Mike. No he sido yo.” dice, mientras se sacude el polvo del caparazón.
“ Yo venía hacia aquí tan tranquilo, cuando vi un barco teledirigido. Entonces de repente se produjo la explosión y el lugar se puso rojo. Es curioso: no se ha esparcido ninguna astilla, sino que esa cápsula ha salido disparada hacia aquí. ”

Extiende la mano hacia el lugar y la abre. Con los tres dedos saca una cápsula parecida a u pelota de golf, en la que encuentra un trozo de papel. Leo lo coge. Tras un cuidadoso exa- men (nunca se sabe...) lo despliega y se lo enseña a los demás. Nuestros amigos miran po encima de su hombro y leen el siguiente mensaje:

" Os lanzo a vosotras, tortugas, el siguiente desafío "
Nos encontraremos en las calles de Manhattan para ver
cuál de nosotros es el más fuerte.
¡ Pero no creáis que tenéis ninguna oportunidad !

Shredder

"Eh, el viejo ha perdido un poco la cabeza. Pero vamos a hacer un torneo para decidir cuá de nosotros va a luchar contra Shredder."

"¡ Gran idea, Leo !" señala Donatello. " Vamos allá, muchachos. Una lucha limpia. Sin armas. ¡ Pronto le enseñaremos a Shredder quién es el mejor !"

COMIENZO DEL JUEGO

Apaga la consola NES. Después de introducir el cartucho, inicia la Demo. Es muy entretenido ver la demo, pero suponemos que prefieres intervenir tú mismo en el juego. Para ello pulsa START y pasarás a la pantalla de título, donde encontrarás las siguientes opciones y podrás elegir:

STORY – Para un solo jugador. Elige una tortuga y pelea contra los demás.

VS PLAYER – Lucha doble, para dos jugadores; elige a un luchador cualquiera.

VS CPU – Contra la máquina, para un jugador, elige a un luchador cualquiera.

TOURNAMENT – Torneo, de 1 a 4 jugadores (dos jugadores simultáneamente.)
Elige a un luchador cualquiera.

PANTALLA DE OPCIONES

Antes de comenzar a jugar podrás elegir tu mismo algunas características del juego. Pulsa arriba o abajo en el bloque de control hasta llegar a **OPTION**. Entonces pulsa el botón **START**.

DIFFICULTY – Grado de dificultad. Elige entre **EASY** (fácil), **NORMAL** o **HARD** (difícil).

BGM – Música de fondo. Con el bloque de control puedes elegir entre varias opciones, mientras que con el botón B puedes oírlas.

SPEED – Velocidad. Elige entre **NORMAL** o **TURBO** para determinar la velocidad de la lucha.

TIMER – Duración de la lucha. Con esta opción puedes variar la duración de las rondas del torneo. Puedes elegir entre 45, 60 ó 99 segundos. O también puedes optar por 00: sin límite de tiempo.

Cuando hayas efectuado todas las selecciones, pulsa el botón **START** para entrar en la pantalla principal de selecciones. Pero también puedes ir hasta **END**, y mediante los botones **A** o **B** pasar a donde quieras.

MODO DE HISTORIA – 1 JUGADOR
COMO UNA TORTUGA CONTRA TODOS LOS DEMÁS

Aquí volvemos a la historia. Las tortugas tienen que averiguar cuál de ellas es la más fuerte de todas, la que finalmente va a luchar contra Shredder . Pero los dioses exigen su tributo: El jugador deberá mejorar sus habilidades constantemente, para poner a raya a sus contrincantes las tortugas, así como, a su amigo Casey Jones (un personaje algo colérico) y a Hothead (el dragón samurai).

Una vez que hayas elegido esta opción entrarás en la pantalla de las tortugas. Colócate junto a la tortuga que hayas elegido con el bloque de control y pulsa el botón **B**. ¡ Ya puedes comenzar a jugar !

MODO LUCHA ENTRE DOS – 2 JUGADORES
ELIGE UN PERSONAJE ; 1 PELEA

En esta opción dos jugadores podrán elegir a un personaje cualquiera y decidir la cuestión. Sin embargo también pueden elegir ambos al mismo personaje para ver qué jugador es mejor. La lucha es a tres asaltos; aquél que gane dos de los tres, será el vencedor de las calles.

* Nos encontramos en el menú de opciones en el que se puede elegir personaje con el bloque de control. Con el botón **B** confirmamos la elección. (**A** causa del temperamento draconiano de " Hothead " no es posible mantener una lucha entre dos " Hotheads ". Sería como colocar en la pista a dos Boris Becker - ¡ créenos, eso no sería muy aconsejable !)

* Después viene la selección de fuerza y nivel. Pulsa arriba o abajo en el bloque de control para seleccionar fuerza (arriba) y nivel (abajo). Entonces cambia el escenario eligiendo el que a ti te guste, para lo cual debes pulsar izquierda o derecha en el bloque de control. Después pulsa el botón **START**.

LUCHA CONTRA LA MÁQUINA – 1 JUGADOR
CUALQUIER PERSONAJE, 1 LUCHA

El procedimiento para efectuar las selecciones el el mismo que el de la opción de dos jugadores. Sólo se diferencia en que aquí el personaje se encuentra solo (1 jugador) contra los luchadores seleccionados por la consola NES.

Vuelve a seguir las instrucciones explicadas en la opción para dos luchadores.

Nota: *Para determinar la fuerza del adversario manejado por la consola NES, utiliza el segundo mando. Cuanto más alto sea el número mayor será la fuerza.*

ATENCIÓN:

1) Si un jugador se encuentra en modos HISTORIA o LUCHA ENTRE DOS podrá incorporar a un segundo jugador en cualquier momento, simplemente con pulsar el botón START en el control. Pero atención: de este modo el juego pasará automáticamente a la opción de dos jugadores.
2) Del mismo modo, si cambias el tiempo en la pantalla de opciones, no habrá ninguna modificación en la opción HISTORIA.

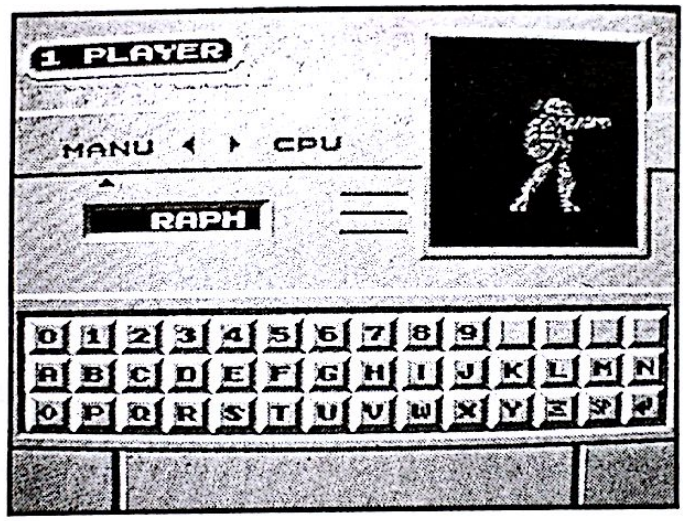
MODO TORNEO – DE 1 A 4 JUGADORES – SISTEMA K.O.

Se trata de un torneo en el que pueden participar de 1 a 4 jugadores, con lo cual lógicamente sólo pueden intervenir dos "jugadores humanos" en los acontecimientos. Si eliges 0 jugadores (humanos) puedes tumbarte y observar lo que ocurre como mero espectador. El ganador de la primera "semifinal" luchará contra el ganador de la segunda. Entonces se conocerá al campeón.

Nota: *En las luchas entre dos luchadores controlados por la consola NES, puedes pulsar el botón* ***SELECT*** *para saltarte la lucha entera.*

Puedes seleccionar un máximo de cuatro luchadores. Si estás en la pantalla del menú de opciones, colócate junto a " MAN " (jugador humano) o " CPU " (manejado por la consola NES).

Si te decides por jugadores humanos, podrás introducir sus nombres tanto en forma de números como de letras. Utiliza el bloque de control para introducir el número o letra elegidos en la posición correcta.



Pantalla de selección de luchadores en el modo de torneo

Sólo hay que pulsar el botón **A** para confirmar tu selección. No tendrás que volver a pulsar el botón A hasta que puedas introducir tu nombre en grandes letras (o números).
Las modificaciones se harán pulsando el botón **B**, como por ejemplo eliminar datos. Cuando por fin todo esté como tú quieres, colócate junto al botón ⏎ y pulsa **A**.

Una vez que hayas introducido el nombre (o también cuando la máquina haya seleccionado a un luchador), busca un personaje para cada posición. Los personajes se muestran en la ventana situada a la derecha del nombre. Pulsa arriba o abajo para avanzar las imágenes y verlos todos.

Después de que hayas efectuado la selección de los cuatro luchadores, ya puedes pasar a la primera pelea.

LO QUE VIENE DESPUÉS...

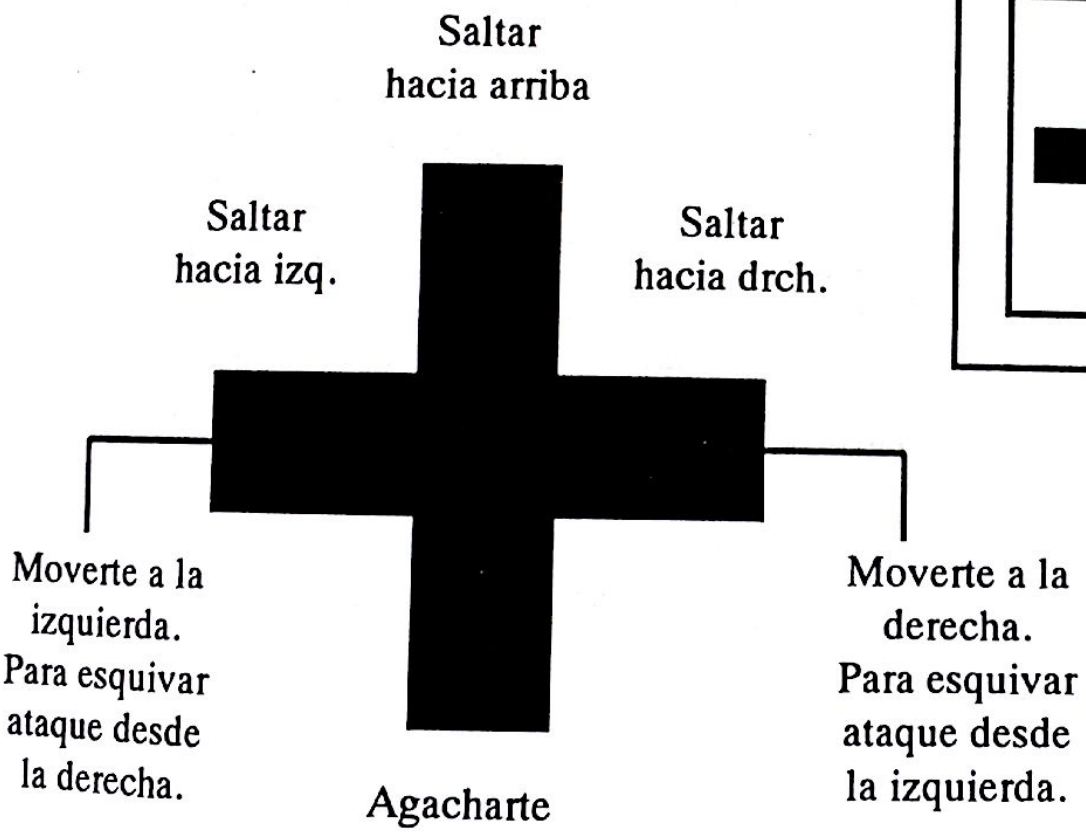
Lo más importante de un torneo es que cada uno conozca bien sus habilidades, que las mejore y que se desenvuelva bien en la pelea. Principalmente el adversario deberá ganar dos de los tres asaltos del torneo, para poder "seguir en la lucha". Puedes lanzar patadas, dar golpes, pegar y utilizar tu propio estilo si buscas justicia. ¡ Lo lograrás si pones todo tu empeño !

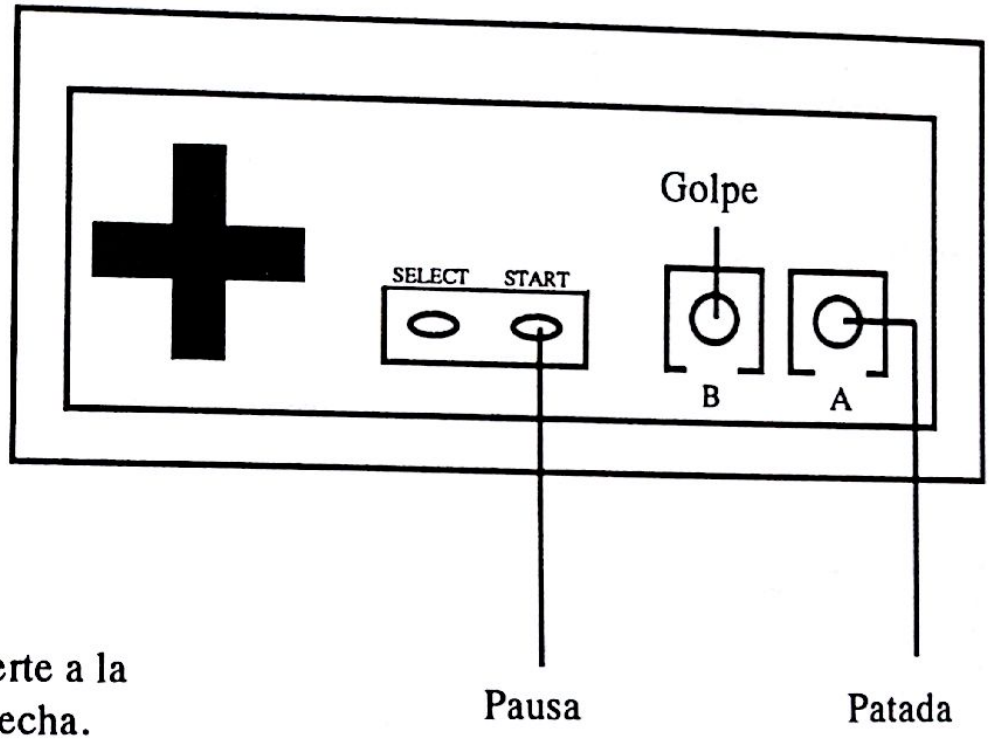
Asimismo puedes utilizar la bola de fuego para luchar con toda la energía.
¡ Recuerda la técnica especial de tu luchador, que le hará la vida más difícil al adversario !

ASÍ MANEJAS A TU PERSONAJE

El control y sus funciones básicas en este juego:

Con los botones A y B del bloque de control se pueden efectuar los siguientes movimientos:





EXPLICACIÓN DE LOS MOVIMIENTOS

Movimientos con el botón **A**

A = Patada

↖ o ↗ + **A** = Salto-Patada

↓ + **A** = Patada más fuerte

↙ o ↘ + **A** = Barrido con patada (Patada resbaladiza en el caso de Leonardo)

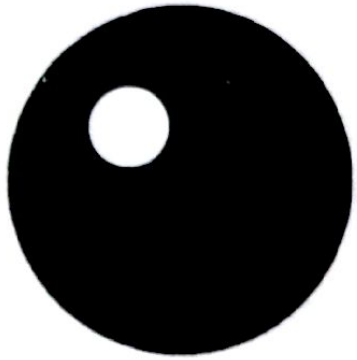
Movimientos con el botón **B**

B = Golpe

↖ o ↗ + **B** = Golpe con salto

↓ + B = "Golpe más fuerte"

Bola de Fuego



Bola de fuego

- Si te encuentras sobre la bola de fuego, pulsa **B** para cogerla.
- Para lanzar la bola de fuego: mantén pulsado ↓ y pulsa ↘ + → + **B**

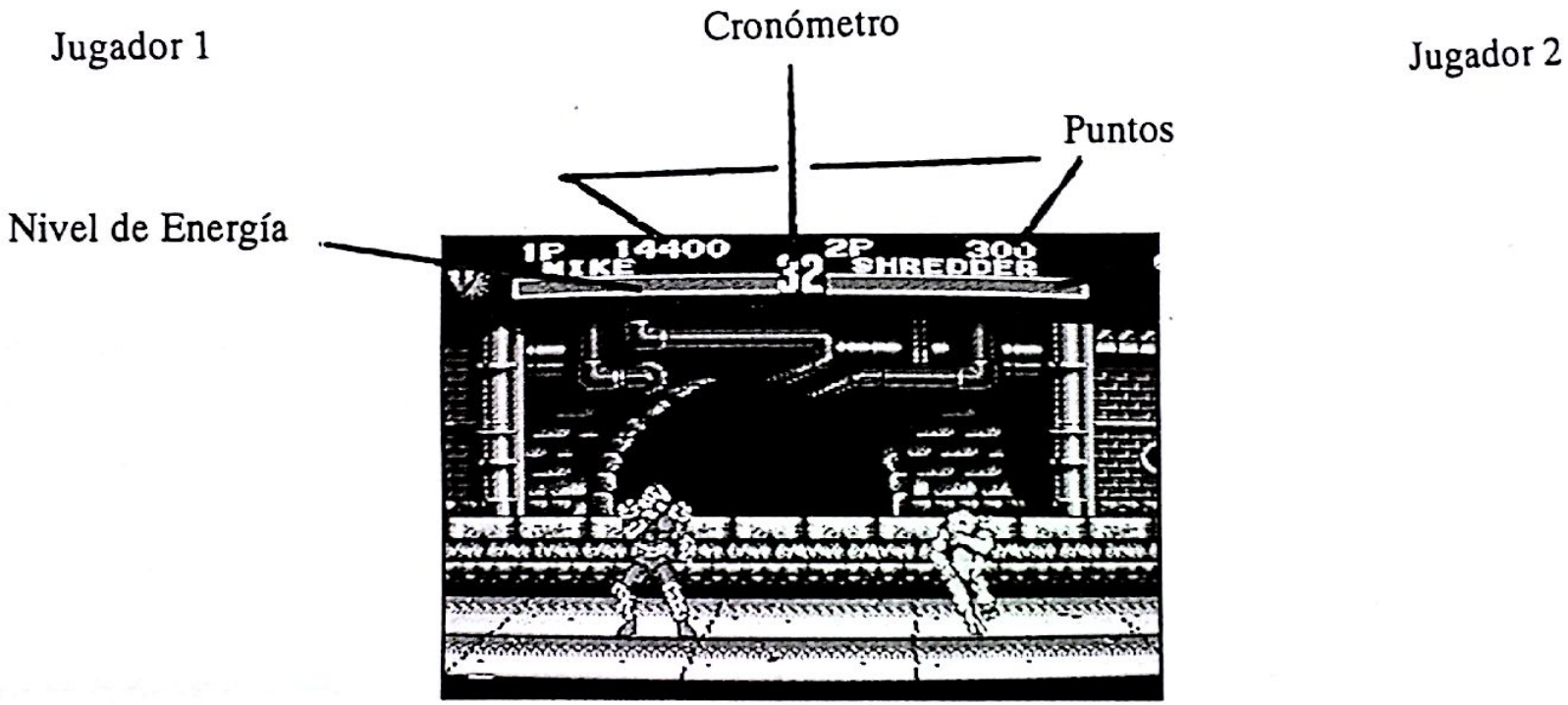
Así se lanza

En caso de que la distancia entre dos contrincantes sea muy pequeña, aléjate de tu adversario y por medio del botón B efectúa un lanzamiento de ataque (Más detalles: observa las particularidades de los demás luchadores).

CONSEJO: *Todos los movimientos y técnicas de ataque que se describen en este manual se refieren a aquellos luchadores que se mueven de izquierda a derecha. En caso de que tengas que colocarte al lado derecho deberás efectuarlos todos " desde el punto de vista contrario ". ¡ Gracias !*

PANTALLA DE ACCIÓN

Los acontecimientos del juego se sitúan en cuatro escenarios: el barrio del puerto, el barco, las alcantarillas o en el casco de la ciudad. Y así se ve la pantalla de juego:



PRESENTACIÓN DE LOS LUCHADORES Y TÉCNICAS ESPECIALES

En las siguientes páginas le damos un vistazo rápido a los puntos fuertes, los puntos débiles y las técnicas especiales de los principales personajes.

Un consejo acerca de los movimientos y combinaciones.

Para algunas de las técnicas o movimientos especiales tendrás que acumular fuerza y tomar alguna que otra medida más.

* Para acumular (hacer acopio de fuerza) pulsa el botón derecho del bloque de control aproximadamente dos segundos.

* Al ejecutar los movimientos de combinaciones primero mantén pulsado el botón derecho del bloque de control y después pulsa el botón correspondiente (A o B).

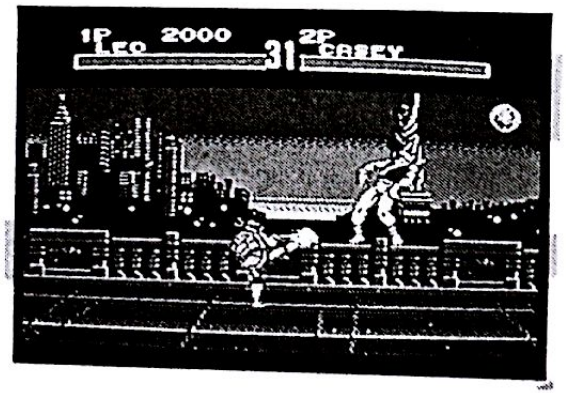
LEONARDO

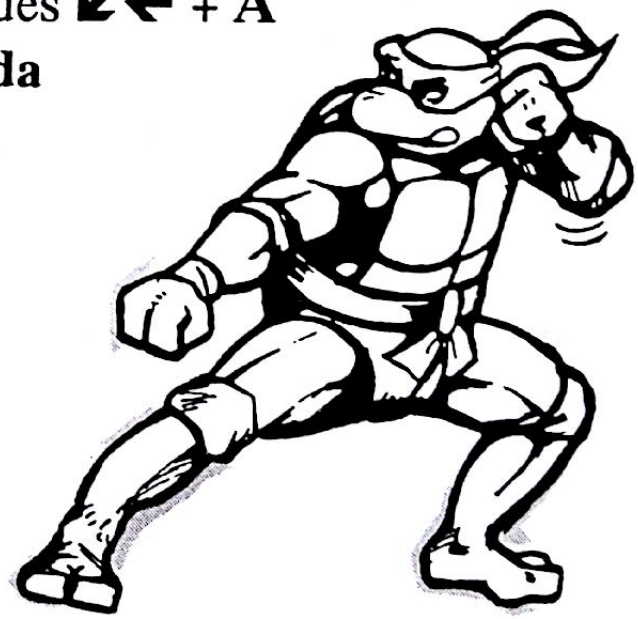
Es el líder del grupo de las tortugas. Auténtico adorador del arte de la técnica ninja, Leo es un perfeccionista, sin embargo su nivel de fuerza es algo mediocre.

* Su técnica para lanzar es el lanzamiento por encima del hombro
* Su especialidad: Tornado-Giro-Patada

↓, para acumular fuerza, y después **↙←** + **A**

Tornado - Giro - Patada

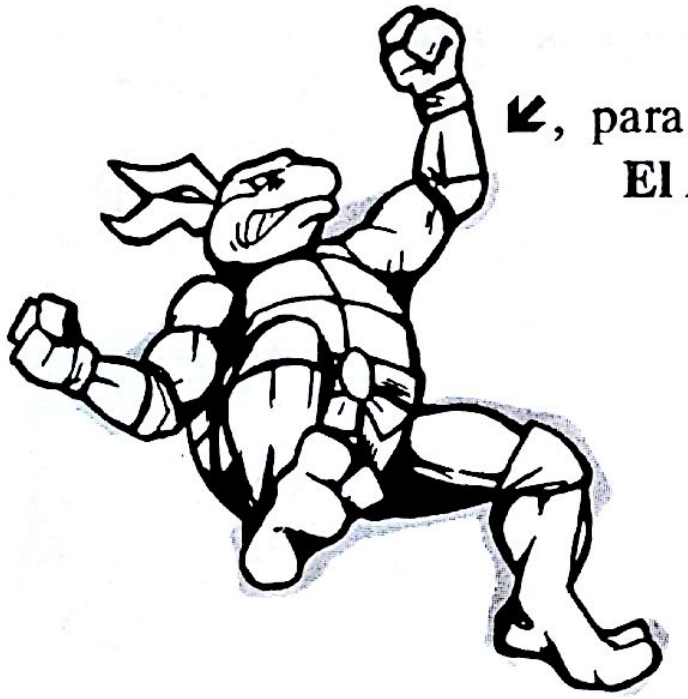




RAFAEL

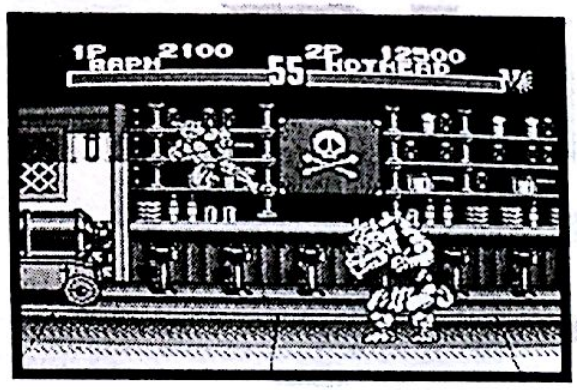
Es un "hombre" de gran temperamento, a veces muy ambicioso. Tiene una gran energía, que le ayuda a aprovechar sus habilidades en la lucha.

* Su técnica para lanzar es sencillamente ninguna – ¡ Salta sobre la espalda del enemigo y le muerde !
* Su especialidad: El Ataque-Mordisco-Tortuga



↙, para acumular fuerza , y después ➔ + **B**

El Ataque - Mordisco - Tortuga

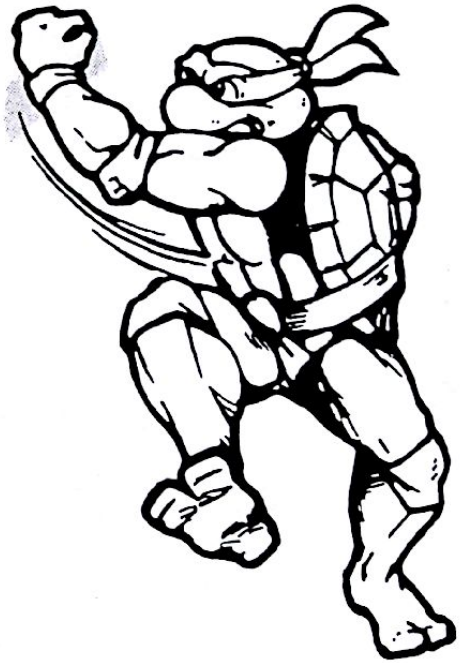


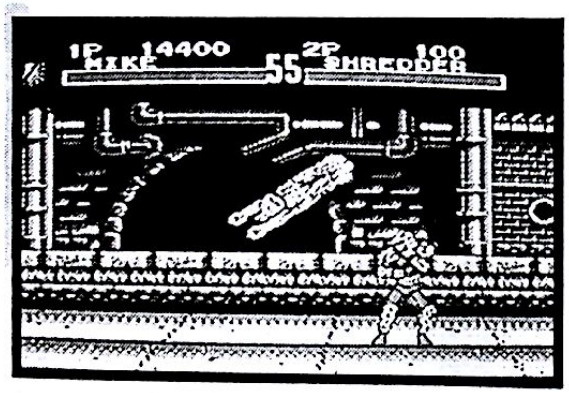
MICHAELANGELO

Mike es un tipo de lo más vivaracho, que cuenta con grandes habilidades atléticas. Puede saltar muy alto, pero por el contrario su técnica de defensa no es demasiado buena.

* Su técnica para lanzar es el lanzamiento en plancha con salto.
* Su especialidad: La patada - Kanguro.

↙, para acumular fuerza, y después
→ + **A** (Bajo) + **B** (Alto)
Patada Kanguro

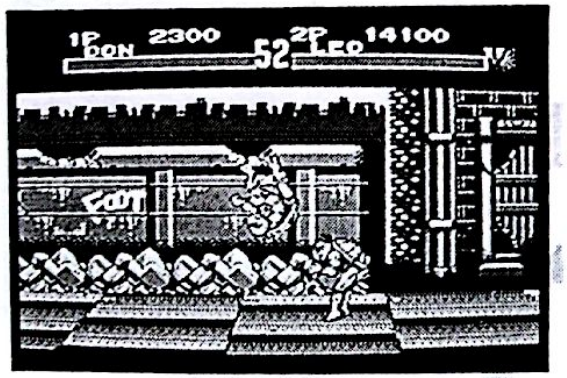




DONATELLO

Donny es listo y le gusta juguetear con mecanismos y aparatos electrónicos. Por esto no tiene tanto tiempo para pasar en la sala de entrenamiento como los demás. Su ataque no es tan poderoso, (¿ será cierto ?).

* Su técnica para lanzar es el lanzamiento por encima del hombro.
* Su especialidad: La patada.

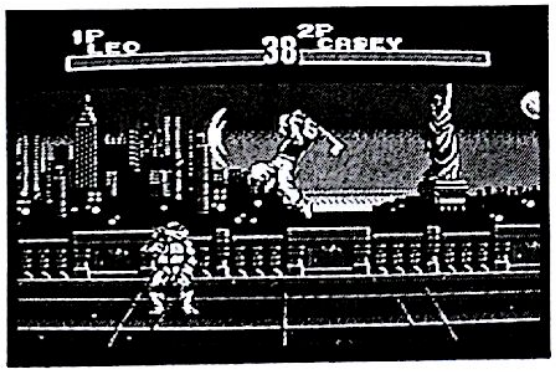


↓, para acumular fuerza,
y después ↑ + A
La patada

CASEY JONES

Es un solitario, con un particular e increíble sentido de la justicia. Dispone de varias habilidades de lucha, pero es muy vulnerable ante ataques violentos.

* Su técnica para lanzar es el golpe con elevación.
* Su especialidad: El Golpe-Salto-Hockey y el ataque en espiral.



↓, para acumular fuerza ,

y después ↑ + **B**

Golpe-Salto-Hockey

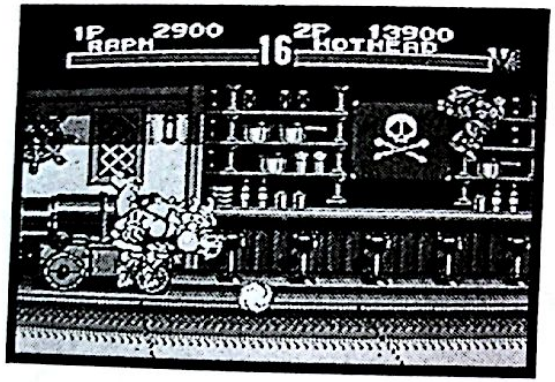
↑ ↓ ← + **B**

Ataque con espiral

HOT HEAD

Antiguo bombero, le tomó el gusto a las antiguas técnicas de dragones- samurai. Resultan convincentes su inigualable fuerza y su enorme resistencia, aunque le hacen algo lento.

* Su técnica para lanzar es el " Lanzamiento con mordisco ".
* Su especialidad: El aliento de fuego.
* Lanza la bola de fuego con potencia.

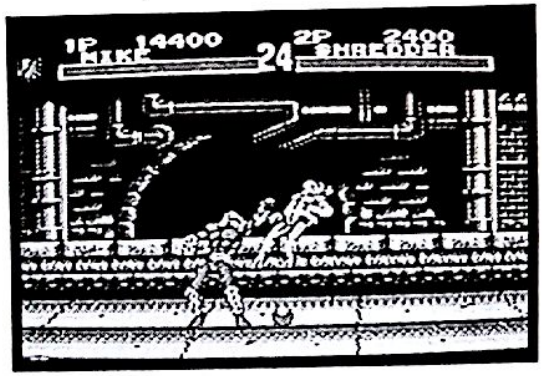


↓ ↘ → + A
Aliento de fuego

SHREDDER

Sólo tiene un hobby: burlarse de las tortugas, siempre que puede. Shreddy es un importante maestro ninja, que domina un gran número de golpes. Es ágil, rápido y posee una fuerza sobrehumana.

* Su técnica para lanzar es el lanzamiento por encima de la cabeza.
* Su especialidad: El golpe explosivo y el ataque exterminador.



→↘↓ + B
Ataque exterminador
y
Pulsando **B** varias veces:
Golpe Explosivo

NOTAS :

GARANTIA

SPACO, S.A. garantiza que este producto está libre de defectos de fabricación por un periodo de 90 días desde la fecha de compra. Si dentro de este plazo el producto presentara algún defecto cubierto por esta garantía, SPACO, S.A. lo reparará o reemplazará, según proceda a juicio de su Servicio Técnico, sin cargo alguno por las piezas o mano de obra.
Para que dicha garantía sea válida, conserve el justificante de compra (factura o nota de la tienda)

QUE HACER EN CASO DE AVERIA

1. Si el juego deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa, póngase en contacto con nuestro Servicio Técnico, llamando al siguiente numero: **91 803 66 25**
2. Si tu problema no puede resolverse por teléfono, envía el producto por correo a:
   SPACO, S.A., Servicio Técnico. Avenida de la Industria ,8 . 28760. Tres Cantos (Madrid)
   No olvide indicar claramente cuales son los síntomas que ha observado, así como adjuntar el justificante de compra.

CONDICIONES DE GARANTIA

1. SPACO, S.A., no se hace responsable de pérdidas o deterioros producidos por el servício de Correos u otros medios de transporte.
2. No se considerarán con derecho a la garantía los productos que hayan resultados dañados por negligencia, accidente o uso indebido
3. También quedarán excluidos de garantía los productos destinados a fines distintos del uso privado.
4. Esta garantía sólo es válida en el territorio nacional español.

SI EL PRODUCTO NO ESTA EN GARANTIA

Si el producto no esta en garantía, se deben seguir los mismos pasos indicados, abonando contra-reembolso la totalidad de los gastos de reparación. (Solicitar presupuesto) ,

PRECAUCIONES

1. Este es un cartucho de alta precisión. No lo guardes en lugares muy calientes o muy frios. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
2. Evita tocar las conexiones. No las humedezcas ni ensucies ya que esto podría dañar el cartucho y/o consola.
3. No lo limpies con bencina, aguarrás, alcohol u otros disolventes similares.
4. Guarda el cartucho en su funda protectora cuando no lo estes usando.
5. Comprueba siempre que el extremo del cartucho no contenga cuerpos extraños antes de introducirlo en la consola.

Nota: *En interés de la mejora del producto, el diseño y especificaciones de Nintendo Entertainment System están sujetas a cambio sin previa notificación.*

ADVERTENCIA

NO USAR CON UNA TELEVISION DE PROYECCION FRONTAL O TRASERA

No uses una televisión de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System («NES») y tus juegos NES. La pantalla de tu televisión con proyección puede quedar dañada permanentemente si juegas con ella videojuegos con escenas fijas. Puede ocurrir un daño similar si colocas un videojuego en pausa. Si usas una televisión de proyección con juegos NES Nintendo no sera responsable de los daños. Esta situación no viene causada por un defecto en el/los juego/s NES; otras imágenes fijas o receptivas pueden causar un daño similar a una televisión con proyección. Consulta a un comerciante de T.V. para una mayor información .

SPACO, S. A.
Distribuidor Exclusivo para Espana
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8
28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA
TEL. 803 66 25 (8 Lineas)

Nintendo®